

- Заклинания собираются из различных техник, представленных в разных навыках.
  - Техники разделяются на формы, эффекты и практики.
- Эффект отражает что произойдет, формы в каком виде. Практики это сложные магические процедуры, не являющиеся частью конструктора.
- Некоторые техники считаются особенно сложными, и чтобы использовать их, требуется иметь навык на уровне IQ+1.
  - Чтобы собрать заклинание достаточно совместить форму с эффектом. Эффективный уровень навыка заклинания будет равен наименьшему уровню составляющих его навыков. Броска или маневра концентрации не требуется.
  - Маги ограничены в том, каким количеством энергии они могут распоряжаться до начала своего следующего хода. Этот объем равен уровню контроля. При этом, это ограничение также распространяется на все активные защиты заклинаниями в этот ход. Иными словами, магу необходимо рассчитывать сколько энергии он может потратить атакуя, так чтобы оставалась энергия защититься.
  - Дополнительная опция сверхусилия для магов - перегрузка. После успешной проверки Воли и траты 1 физической ЕУ, маг может на один маневр расширить свой объем контроля вплоть до его удвоенного уровня. Опция также работает при активной защите. Это может быть полезно при сотворении больших заклинаний, а также если маг исчерпал свой резерв контроля, но должен защититься. Маг получает эфирный ожог.
  - Критический успех на сотворение заклинания делает его бесплатным. Провал безвозвратно тратит всю энергию заклинания впустую. Критический провал ведет к неконтролируемому срабатыванию заклинания.
  - Маги восстанавливают энергию со скоростью 1 ЕУ в 10 минут. Сначала восстанавливаются физические ЕУ, потом магические.
  - Имея навык Восстановление ЕУ маг сожет спокойно медитировать, сокращая время восстановления каждой ЕУ на Навык -10 секунд, вплоть до минимума в 2 минуты на ЕУ. Броска не требуется.
  - Вне зависимости от формы, магу необходим маневр концентрации для сотворения заклинания с последующим маневром атаки, чтобы это заклинание применить. Это касается любых заклинаний, в том числе лучей и мaledиктов, но есть исключение.
  - У мага может быть до уровня IQ избранных заклинаний. При наличии идеальной памяти маг получает дополнительно 5 избранных заклинаний. Это заклинания в создании которых маг отточил мастерство. На сотворение избранных заклинаний магу не нужен маневр концентрации, он также автоматически преуспевает в броске на сотворение. Маги также получает возможность зарядить еще 1 ЕУ бесплатно. Таким образом, маг может сотворять больше одного заклинания в секунду.
  - Можно пользоваться любым количеством энергокамней для сотворения заклинаний. Однако, чтобы вытаскивать ЕУ из энергокамня, требуется тратить ресурс контроля. Чтобы вытащить из энергокамня 5 ЕУ потребуется 5 уровней контроля, и чтобы потом сотворить из них заклинание потребуется еще 5 уровней контроля. Это не требует маневров концентрации.
  - Кастовать за физические ЕУ можно.

### **Отличия от gurps magic:**

- Защитные заклинания могут быть сотворены неограниченное количество раз в ход, но получают по аналогии с парированием -4 за каждое последующее.

- Уровень магичности, ака уровень эфирных способностей, больше не ограничен 4 уровнями. Лимит составляет 10. Однако, магичность больше не дает бонус к магическим навыкам или заклинаниям. Для этого есть отдельный талант. Уровень эфирных способностей определяет сколько энергии может быть вложено в заклинание.
- Уровень магичности имеет требование в количестве магических ЕУ. Каждый новый уровень магичности требует, чтобы ЕУ были добыты до квадрата текущего уровня.
- Заклинание можно заряжать неограниченное количество времени. Максимальный объем энергии в заклинаниях составляет  $3 \cdot \text{Объем контроля}$ .
- Маг может бесплатно заряжать на 1 ЕУ в секунду любое заклинание, вне зависимости от навыка.
- Из маневра концентрации можно шагать по обычным правилам.
- Сотворение заклинания требует только жестов одной руки, но это заметно - вокруг руки появляются светящиеся геометрические фигуры. Штраф за неосновную руку не применяется при сотворении заклинаний, только при атаках.
- При наличии свободной руки возможно сотворять второе заклинание удерживая первое. В том числе, возможно защищаться заклинаниями удерживая заклинание.
- Энергокамни можно заряжать маневром концентрации, не рискуя при этом разрушить камень. Однако, энергокамни при этом не заряжаются самостоятельно. Большая часть энергокаменей напротив, медленно теряет энергию.
- Зоны пониженной и повышенной магии теперь измеряются уровнями от -5, полное отсутствие, до бесконечности. Каждый уровень, отличный от родного для мага добавляет штраф -1 к сотворению заклинаний. Уровни выше добавляют дополнительную бесплатную ЕУ к касту, уровни ниже отнимают.